



per 2-5 giocatori da 10 anni in su

*Traduzione e adattamento a cura di Gylas*

Versione 1.0 – Aprile 2005



<http://www.gamesbusters.com>  
e-mail: [info@gamesbusters.com](mailto:info@gamesbusters.com)

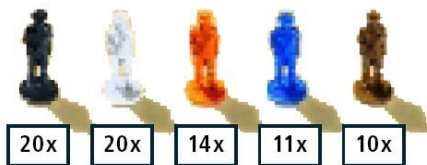
**NOTA.** Questa traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.

Tutti i diritti sul gioco "Australia" sono detenuti dal legittimo proprietario.



# CONTENUTO

## 1 Mappa



20x 20x 14x 11x 10x

75 Rangers



5 Aerei



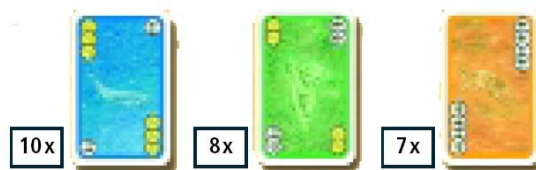
5 Segnalini Punteggio



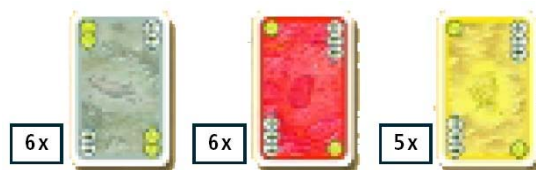
5 Schede dei Giocatori, in 5 colori diversi



1 Mulino a Vento (usato solo nel gioco completo). Il Mulino è formato da 1 Freccia, 1 Anello e 1 Base.



10x 8x 7x



6x 6x 5x

42 Carte



3x 4x 5x 5x 4x 3x

24 Tessere Industrializzazione



24 Tessere Salvaguardia



44 Dollari Australiani

## LA STORIA

Australia – il quinto e il più piccolo continente all’inizio del 1920. La crisi economica deve ancora arrivare – l’Australia è in piena espansione. La modernizzazione industriale e lo sviluppo sono le mete più ricercate per aiutare il progresso economico. Allo stesso tempo, il governo si è organizzato per gestire i molteplici parchi nazionali, e per supportarne il naturale sviluppo.



## L'OBIETTIVO DEL GIOCO

Ogni giocatore comanda un gruppo di Rangers, ai quali il Governo ha assegnato dei compiti, dalla salvaguardia ambientale all'industrializzazione.

Il giocatore che avrà più successo, vincerà la partita.

## LA MAPPA

La mappa raffigura l'Australia, divisa in 6 territori: Ovest Australia, Territori del Nord, Queensland, New South Wales, Victoria e Sud Australia (la Tasmania non è stata considerata).

Ogni territorio è formato da un certo numero di regioni, identificate da colori diversi. Ci sono un totale di 24 regioni, alcune di terra e altre di mare.

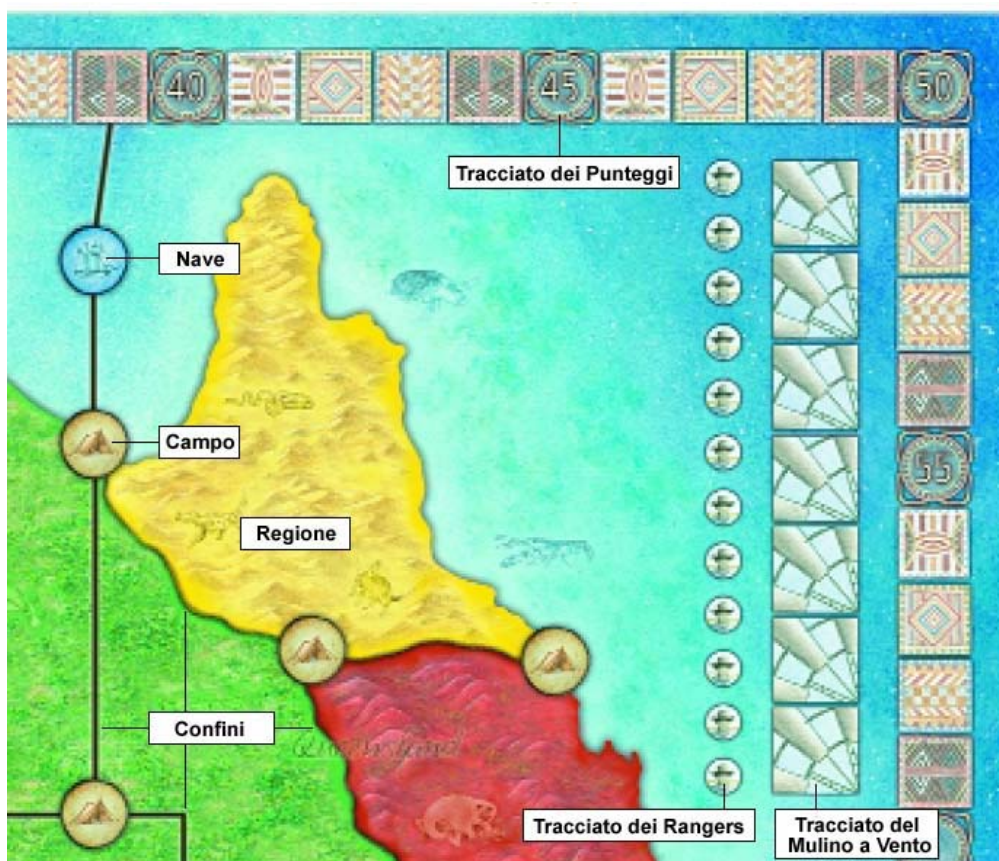
Sui confini di ogni regione ci sono dei Campi e delle Navi (figura a destra) che chiameremo "zone", sulle quali durante la partita i giocatori posizioneranno i loro Rangers per ricevere dei Punti Vittoria.



Il Percorso dei Punteggi scorre intorno alla mappa; i giocatori registreranno i loro Punti Vittoria guadagnati utilizzando i Segnalini Punteggi.



Nell'angolo in alto a destra della mappa c'è il Tracciato del Mulino a Vento il Tracciato dei Rangers. Questi non verranno utilizzati nel gioco base. Utilizzando le regole complete, saranno invece utilizzati rispettivamente per contenere le tessere Industrializzazione e Salvaguardia, e i Rangers.



## PREPARAZIONE

Una volta aperta la scatola per la prima volta, rimuovete con cura tutte le parti pre-tagliate. Assemblate il Mulino a Vento (fronte, retro, anello e base), come rappresentato nella figura a destra.

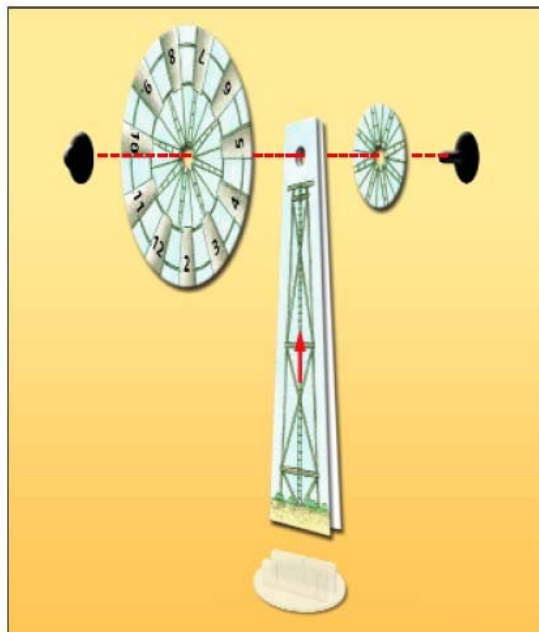
Sistematicamente la mappa al centro del tavolo.



Mescolate le tessere Industrializzazione, tenendole coperte. Poi, in ogni regione della mappa, piazzate una di queste tessere, coperta.



Piazzate una tessera Salvaguardia scoperta in ogni regione.



Ogni giocatore sceglie un colore, tra quelli definiti dalla seguente tabella, in base al numero di partecipanti:

| N° giocatori | Rangers | Colori disponibili                  |
|--------------|---------|-------------------------------------|
| 2            | 20      | Bianco, nero                        |
| 3            | 14      | Bianco, nero, arancio               |
| 4            | 11      | Bianco, nero, arancio, blu          |
| 5            | 10      | Bianco, nero, arancio, blu, marrone |

Ogni giocatore riceve anche i seguenti pezzi, del colore scelto:

- 1 Aereo, che il giocatore dovrà tenere di fronte a se sul tavolo.
- 1 segnalino Punteggio, che dovrà essere piazzato nel riquadro "0/100" sul Tracciato dei Punteggi.
- 1 Scheda del Giocatore. L'area a destra sulla Scheda raffigura l'immagine di un aereo, e verrà utilizzata per piazzarci i Rangers a disposizione. A sinistra invece, si può vedere un sommario delle regole.

Separate le carte in base al disegno sul loro retro, formando quattro mazzi diversi.

Mescolate i quattro mazzi separatamente. Rimuovete poi 9 carte da ogni mazzo e piazzatele vicino alla mappa, sempre divise in mazzi (come in figura a destra).

Le carte restanti potranno essere rimesse nella scatola, perché non serviranno più per tutta la durata della partita.





Iniziando dal più giovane e continuando in senso orario intorno al tavolo, ogni giocatore prende una carta da un qualsiasi mazzo. Ripetete questa pescata fino a che ogni giocatore non avrà in mano 2 carte.

Il retro di una carta indica quanti Rangers possono essere piazzati in una zona e quanti Dollari si riceveranno.



Il fronte di una carta indica il colore di quella zona. Contiene ancora quanti Dollari riceve un giocatore al momento di utilizzo di quella carta.



Piazzate i Dollari Australiani vicino alla mappa.



Per le partite semplici (senza le regole complete), il Mulino a Vento non sarà necessario, quindi potete rimetterlo nella scatola.

## IL GIOCO SEMPLICE

La partita viene giocata in turni, in senso orario attorno al tavolo. Il giocatore che conosce di più l'Australia parte per primo. Potrete ovviamente scegliere anche un altro metodo per determinare il primo giocatore.

Il giocatore di turno deve fare 2 azioni – anche la stessa azione due volte, se così vuole.

Le azioni possibili sono le seguenti:

- **Volare**
- **Giocare una carta** (usando uno o più Rangers e guadagnando dei Dollari)
- **Riprendere uno o più Rangers dalla Mappa.**

### ***VOLARE***

Quando un giocatore sceglie questa azione per la prima volta, prende il suo Aereo dal tavolo e lo piazza in una regione qualsiasi della mappa (1 azione). Nei turni seguenti, con questa azione potrà spostare il suo Aereo da una regione all'altra della mappa.

**Nota:** in una regione ci può anche essere più di un Aereo.

Se un giocatore piazza il suo Aereo in una regione che contiene un segnalino Industrializzazione nascosto, deve scoprirlo. Una volta che un segnalino Industrializzazione è stato scoperto, non verrà più coperto.

**Consiglio:** spostate il vostro Aereo in una regione della quale possedete una carta.





## GIOCARE UNA CARTA

Una carta può essere giocata se è dello stesso colore della regione nella quale si trova l'Aereo del giocatore.

Usando una carta, un giocatore può piazzare dei Rangers di qualunque Campo o Nave di quella regione, e riceve così i Dollari indicati sulla carta. Facendo questo, i Rangers devono essere piazzati tutti in **un** Campo (o Nave) vuoto (di quella regione), **oppure** in **un** Campo (o Nave) che contiene già dei Rangers di quel giocatore.

Un Campo (o Nave) può contenere Rangers di un solo giocatore.

**Nota:** un giocatore può utilizzare solo il numero di Rangers indicati sulla carta utilizzata (o anche meno), e quindi riceverà i Dollari indicati.

Le carte usate sono piazzate in un mazzo separato, e quindi non saranno più considerate. Quando una carta è stata usata, il giocatore deve prendere **subito** un'altra carta da uno dei mazzi (fino a che non ci saranno più carte).

**Nota:** verso la fine della partita, è possibile che con le carte che ha in mano, un giocatore non possa più fare nessuna azione a lui utile, perciò un giocatore può in qualunque momento usare una carta senza piazzare nessun Ranger. Però, il colore della carta utilizzata dovrà sempre essere dello stesso colore della regione in cui si trova l'Aereo del giocatore. Quindi, quel giocatore riceverà comunque 2 Punti Vittoria e il numero di Dollari indicati sulla carta.



## RIPRENDERE UNO O PIÙ RANGERS DALLA MAPPA

Dalla regione in cui si trova il suo Aereo, un giocatore può riprendere fino a 4 Rangers, rimettendoli sulla sua Scheda del Giocatore.

**Consiglio:** questo può aver senso solo quando il giocatore ha pochi Rangers sulla sua Scheda del giocatore, oppure non ne ha nessuno.

**Esempio:** il giocatore di turno non ha più Rangers sulla sua Scheda del Giocatore. Il suo Aereo si trova in una regione dove nessun Ranger può essere tolto. Quindi, egli sposta il suo Aereo in una regione dove può rimuovere almeno 1 Ranger (Azione 1).

Quindi, a questo punto potrebbe rimuovere da 1 a 4 Rangers da qualsiasi zona in quella nuova regione, e rimetterli sulla sua Scheda del Giocatore. Nel suo prossimo turno potrà poi giocare una carta e quindi riutilizzare i suoi Rangers.





## USARE I DOLLARI AUSTRALIANI

I Dollari Australiani possono essere usati nei seguenti modi:

**Cambiare il Colore di una Carta:** se un giocatore non possiede una carta del colore desiderato, può pagare 3 Dollari per giocare una carta di un colore qualsiasi e quindi posizionare i suoi Rangers in qualunque regione.

**Spostare dei Rangers:** nel suo turno e al costo di 4 Dollari, un giocatore può spostare uno dei suoi Rangers da una zona ad un'altra della mappa. La nuova zona non deve essere già occupata dagli avversari, ma può contenere eventualmente altri Rangers del suo colore.

**Punti Vittoria:** al termine della partita, ogni Dollaro posseduto vale 1 Punto Vittoria. I Dollari utilizzati nei modi indicati, finiranno nella banca.

## VALUTARE I PROGETTI

Nel gioco, ci sono Progetti di Salvaguardia e Progetti di Industrializzazione. Quando in una regione viene completato un progetto, tale regione verrà valutata.

### IL PROGETTI DI SALVAGUARDIA

Se tutte le zone in una regione sono occupate da uno o più Rangers, allora il Progetto di Salvaguardia di quella regione è considerato completato con successo, e lo sviluppo in essa dovrà essere valutato.

Il giocatore che ha occupato l'ultima zona libera della regione con uno o più Rangers, e quindi ha terminato il progetto e ha scatenato la valutazione, riceve un bonus di 3 Punti Vittoria. Ogni giocatore coinvolto in quel progetto (anche quello che ha ricevuto il bonus), cioè i proprietari di Rangers nelle zone di quella regione, ricevono 1 Punto Vittoria per ogni Ranger. I Rangers che si trovano nelle zone blu (Navi), valgono il doppio dei Punti Vittoria. I Punti Vittoria guadagnati sono registrati sul Tracciato dei Punti Vittoria.

Per indicare che un progetto è finito, il segnalino Salvaguardia ancora presente verrà rimosso dalla mappa e rimesso nella scatola.



Esempio:

Il giocatore nero piazza 3 Rangers nell'ultima zona vuota in una regione di mare (Navi). Egli totalizza 9 Punti Vittoria (3 Punti bonus perché ha iniziato la valutazione della regione, e 6 Punti Vittoria - 2 x 3 Rangers - per i suoi Rangers).

Il giocatore bianco totalizza 2 Punti Vittoria, mentre il giocatore blu ne totalizza 4. Il giocatore nero rimuove infine il segnalino Salvaguardia dalla regione.





## IL PROGETTO DI INDUSTRIALIZZAZIONE

Se una regione contiene esattamente (non uno di più né uno di meno) un numero di Rangers uguale al valore indicato sul segnalino Industrializzazione scoperto, allora il progetto è completato e dovrà essere valutato lo sviluppo industriale della regione. In questo caso, non è necessario che tutte le zone della regione siano occupate.

Il giocatore che ha scatenato la valutazione riceve 3 Punti Vittoria come bonus, e 1 Punto Vittoria per ognuno dei suoi Rangers coinvolti nel progetto. I giocatori che hanno dei Rangers nelle zone blu di quella regione (Navi), varranno 2 Punti Vittoria.

Per indicare che un progetto è terminato, il segnalino Industrializzazione dovrà essere tolto dalla mappa, e rimesso nella scatola.



Esempio:

Il giocatore bianco utilizza una carta rossa e piazza 2 Rangers (invece dei 3 permessi) in un Campo di quella regione. Dato che in quella regione ci sono un totale di 4 Rangers, ci sarà una valutazione industriale.

Il giocatore bianco totalizza 5 Punti Vittoria (3 Punti Bonus perché ha scatenato la valutazione, più 2 Punti Vittoria per i suoi Rangers). Il giocatore nero totalizza 2 Punti Vittoria per i suoi Rangers.

Il giocatore bianco rimuove ora il segnalino Industrializzazione dalla mappa.

### Note:

1. Piazzare o togliere dei Rangers, può scatenare più di una valutazione nello stesso momento. In questo caso, le valutazioni verranno calcolate in sequenza, una dopo l'altra.
2. Se un giocatore piazza il suo Aereo in una regione non ancora visitata, e scopre un segnalino Industrializzazione che ha lo stesso valore del numero di Rangers che ha appena piazzato, allora riceve immediatamente i 3 Punti Vittoria del bonus. Poi, ogni giocatore (compreso lui stesso) riceve 1 Punto Vittoria per ognuno dei propri Rangers che si trova in quella regione.
3. Se un giocatore non vede che la sua azione ha scatenato una valutazione, gli altri giocatori non sono obbligati a farglielo notare. Quindi, quando sarà il suo turno, un avversario potrebbe scatenare la valutazione in quella regione, sempre che le richieste per la valutazione siano ancora valide. Quell'avversario riceverà quindi i 3 Punti Vittoria del bonus. Poi, i Punti Vittoria vinti per i propri Rangers presenti in quella regione, verranno distribuiti come al solito.
4. I segnalini Industrializzazione con i valori "6" e "7", hanno tutti sul loro fronte l'immagine di un Mulino a Vento. Queste tessere saranno di interesse solo se state usando le regole complete.





## FINE DELLA PARTITA

La partita termina alla fine del round nel quale tutti e quattro i mazzi delle carte sono esauriti, e quando un giocatore ha usato la sua ultima carta.

A questo punto, i giocatori trasformano i loro Dollari rimasti in Punti Vittoria, e li registrano sul Tracciato dei Punti Vittoria.

Il giocatore con più Punti Vittoria sarà il vincitore. In caso di parità, il vincitore è il giocatore con più Dollari.



Esempio:

Il giocatore nero piazza il suo Aereo nella regione gialla (Azione 1).

Poi, gioca una carta gialla e piazza 2 Ranger nell'ultimo Campo vuoto della regione (Azione 2).

Ora, la regione viene valutata, perché il Progetto di Salvaguardia è completo. I giocatori totalizzano infine entrambi i Progetti, di Salvaguardia e di Industrializzazione, nella regione adiacente, entrambi completati dal giocatore nero grazie alla sua Azione 2.





## VALUTARE IL MULINO A VENTO

Non appena tutte le aree del Tracciato del Mulino a Vento sono occupati da segnalini Industrializzazione e/o segnalini Salvaguardia, dovrà essere valutato il Mulino a Vento.

Il giocatore con più Rangers sul Tracciato dei Rangers, riceve tanti Punti Vittoria quanto è il valore indicato sul Mulino a Vento.

Il giocatore al secondo posto come numero di Rangers sul Tracciato dei Rangers, riceve tanti Punti Vittoria quanto è la metà del valore indicato sul Mulino a Vento (arrotondando per difetto).

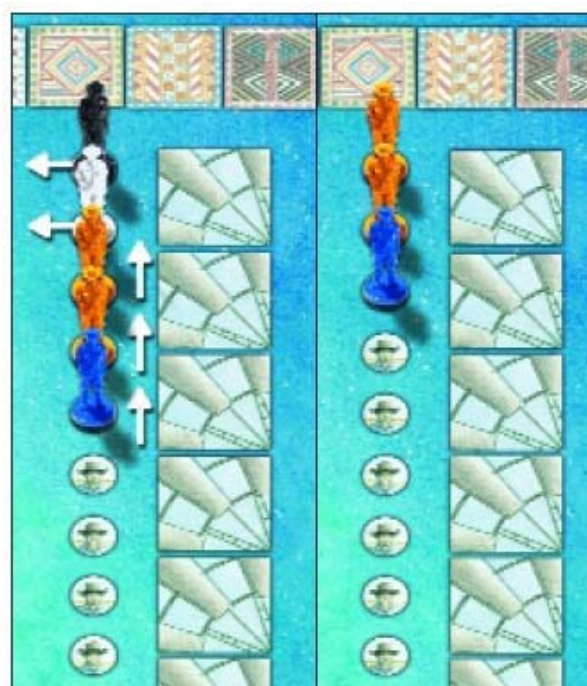
Il giocatore al terzo posto come numero di Rangers sul Tracciato dei Rangers, riceve tanti Punti Vittoria quanto è la metà dei punti guadagnati dal giocatore al secondo posto (arrotondando per difetto).

Se qualche giocatore dovesse avere lo stesso numero di Rangers sul Tracciato dei Rangers, allora il vantaggio andrebbe al giocatore che ha il suo Ranger nel posto più in alto del Tracciato dei Rangers.

Dopo aver totalizzato il Mulino a Vento, i segnalini Industrializzazione e Salvaguardia che si trovano sul Tracciato del Mulino a Vento vengono tolti dal gioco.

Sul numero totale di Rangers, la prima metà è ridata ai rispettivi proprietari (arrotondando per difetto se il numero delle figure è dispari). I Rangers che restano sul Tracciato del Mulino a Vento verranno spostati verso l'alto del tracciato, mantenendone lo stesso ordine.

Se durante la partita, il Tracciato del Mulino a Vento dovesse essere completato nuovamente con i segnalini, allora si dovrà fare un'altra valutazione. E in questo caso, ancora una volta, la prima metà dei Rangers verrà ridata ai proprietari, e così via.



**Esempio:**  
Sul Tracciato del Mulino a Vento ci sono 5 Rangers. La loro metà (arrotondata per difetto), è 2 e quindi, dopo la valutazione, i primi 2 Rangers sono ridati ai rispettivi proprietari. I restanti 3 verranno spostati verso l'alto, rimpiazzando quelli ridati ai giocatori.

## FINE DELLA PARTITA

Al termine della partita, ci sarà una valutazione finale del Mulino a Vento, indipendentemente dal numero di segnalini presenti sul Tracciato del Mulino a Vento, e il vincitore verrà determinato come nel gioco semplificato.